



FEDERATION FRANCAISE DE ROLLER SKATING

COMITE NATIONAL DE ROLLER IN LINE HOCKEY

**MANUEL D'AIDE A
L'ARBITRAGE DU
ROLLER IN LINE
HOCKEY**

SOMMAIRE

1 / INTRODUCTION	Page 3
2 / JOUR DE MATCH	Page 4
3 / TABLE DE MARQUE – FEUILLE DE MATCH	Page 5
4 / COMMUNICATION ENTRE ARBITRES	Page 5
5 / COMMUNICATION AVEC LES INTERVENANTS	Page 6
6 / VERIFICATION DES LICENCES	Page 7
7 / PENALITES	Page 8
8 / PENALITES SIMULTANEEES	Page 9
9 / PENALITES DIFFEREES	Page 10
10 / POSITIONNEMENT – DEPLACEMENTS	Page 11
11 / ENGAGEMENTS	Page 16
12 / ARRETS DE JEU	Page 16
13 / APPEL DE PENALITE	Page 17
14 / TIR DE PENALITE	Page 17
15 / GESTUELLE	Page 18
16 / RAPPORT D'INCIDENT	Page 19
17 / INDEX DES PENALITES	Page 19
18 / ANNEXES : Rapport d'incident vierge	Page 20
Reçu d'indemnité de match	Page 21
Ressources humaines	Page 22
Tarifs en vigueur	Page 22
Exemple de feuille de match	Page 23

1 / INTRODUCTION

Le présent document a pour but d'aider les arbitres de RILH dans leur fonction par la description de chaque aspect de la fonction d'arbitre de RILH et des procédures à respecter en fonction des cas rencontrés.

Le respect des informations contenues dans ce manuel satisfait à un niveau standard de qualification d'arbitre qui doit être recherché par tous.

1.1 / Documentation de référence

- Programme de certification d'arbitres de la FIRS.
- Document d'aide à la formation des arbitres édité en octobre 1998.
- Statuts et règlement intérieur FFRS.
- Règlement sportif CNRILH.
- Règles de jeu internationales.

1.2 / Réglementation particulière à la France

- Le CNRILH a décidé de ne pas reprendre la notion d'arbitre « principal » décrite à la section V des règles de jeu. En conséquence, les deux arbitres d'un match ont les mêmes prérogatives, quel que soient leurs niveaux respectifs.
- Le règlement sportif du RILH fixe quelques dispositions différentes du règlement international. Elles concernent les temps de jeu, les protections obligatoires. La liste n'est pas exhaustive et peut évoluer dans le temps.
- En cas de contradiction entre les règles du jeu et le règlement sportif du CNRILH, c'est ce dernier qui fixe la règle.

1.3 / Conception générale du rôle d'arbitre

Qu'est-ce qu'un arbitre ? La langue française donne les définitions suivantes :

- Personne choisie par les parties pour trancher un différend.
- Personne, groupe possédant un poids suffisant pour imposer son autorité.
- Personne chargée de diriger une rencontre sportive ou un jeu dans le respect des règlements.

Idéalement, l'arbitre doit donc connaître les règlements, affirmer son autorité pour les faire respecter. De plus, c'est à lui que revient la responsabilité de prendre toute décision nécessaire au respect des règlements et au bon déroulement du match.

Pour mener à bien sa mission, l'arbitre doit s'attacher à avoir une conduite adéquate :

- L'arbitre doit faire preuve de respect envers tous les intervenants rencontrés pour recueillir lui-même du respect.
- Le vouvoiement doit impérativement être employé lors des interventions au titre d'arbitre. Cela permet d'établir un rapport d'autorité et un détachement naturel que le tutoiement ne favorise pas en cas de sanction éventuelle.
- Les deux arbitres doivent former un duo. Toujours rester solidaire de son collègue.
- L'arbitre doit s'imposer un devoir de réserve. Il doit avoir une conduite irréprochable sur la scène publique et, en général, mesurer le contenu de ses interventions pour ne pas nuire à sa fonction ou sa corporation.

Les arbitres sont les seuls représentants de la FFRS lors d'un match. Ils sont responsables des événements qui pourraient se produire. C'est pourquoi il est indispensable de :

- S'assurer de la validité des licences des participants.
- Prendre soin de la rédaction de la feuille de match et d'éventuels rapports, seuls documents officiels du match.
- Garder toujours en tête le souci prioritaire : **la sécurité des personnes**.

2 / JOUR DE MATCH

La mission de l'arbitre ne se limite pas à l'arbitrage proprement dit du match. Il lui incombe la responsabilité du bon déroulement de la rencontre dans son ensemble, avant le match, à la mi-temps et après la fin du match.

C'est à l'organisateur de la rencontre que revient la responsabilité du respect de la réglementation et de la sécurité des personnes. Tout problème éventuel remarqué concernant ces points doit être traité par son intermédiaire et c'est lui qui doit y remédier.

Voici la liste des tâches à la charge de l'arbitre dans l'ordre chronologique du déroulement d'une rencontre :

2.1 / Avant le match

- H – 1H00
 - o Arrivée des arbitres
 - o Saluer les personnes présentes, se présenter.
 - o Identifier l'organisateur et ses collaborateurs.
 - o S'assurer de la présence ou de l'arrivée imminente des équipes.
 - o Faire une visite succincte des installations afin de détecter d'éventuel problème majeur.
 - o Se rendre au vestiaire des arbitres avec son collègue.
 - o Se mettre en tenue.
- H – 30 mn
 - o Se rendre sur la piste
 - o Vérifier la conformité des installations avant l'entrée des équipes pour l'échauffement.
 - Piste – marquage au sol
 - Cages
 - Filets
 - Table de marque
 - Chrono – affichage
 - o Identifier les officiels de match.
 - o Demander la feuille de match avec les compositions d'équipes inscrites.
 - o Demander le paiement de l'indemnité d'arbitrage (prévoir un reçu).
 - o Présenter sa licence d'arbitre.
 - o Prendre les licences des participants.
 - o Vérifier les licences et les conserver jusqu'à la fin du match.
 - o S'échauffer avec les équipes.
 - o Vérifier les équipements obligatoires des joueurs.
- H – 5 mn
 - o Signifier aux coachs et/ou capitaines la fin du temps d'échauffement dans 3 minutes.
 - o S'assurer que les officiels de match sont prêts et la feuille de match remplie.

- H- 2 mn
 - o Signifier aux équipes la fin du temps d'échauffement.
 - o Vérifier les filets et la position correcte des cages.
 - o Saluer les officiels d'équipes.
 - o Faire saluer les équipes.
 - o Saluer les capitaines.

- Heure H
 - o Faire évacuer les joueurs ne débutant pas le match.
 - o Vérifier le positionnement des équipes (côté opposé au banc des joueurs).
 - o Se mettre en position pour l'engagement.
 - o Vérifier par un signe de la main que les gardiens de buts et le chronométreur sont prêts.
 - o Siffler.
 - o Engager.

2.2 / A la mi-temps

- Faire évacuer la piste et en sortir en dernier.
- S'assurer du retour aux vestiaires des équipes dans de bonnes conditions.
- Vérifier la bonne tenue de la feuille de match.
- Se rendre au vestiaire des arbitres.
- Revenir sur la piste avant les équipes.
- Signifier la reprise aux équipes et officiels.
- Appliquer la même procédure que pour l'engagement de début de match.

2.3 / Après le match

- Faire évacuer la piste et en sortir en dernier.
- S'assurer du retour aux vestiaires des équipes dans de bonnes conditions.
- Prendre la feuille de match.
- Se rendre au vestiaire d'arbitres.
- Vérifier et compléter la feuille de match, la faire signer aux capitaines.
- Signer la feuille de match en dernier.
- Ramener la feuille de match et les licences à la table de marque.
- Se rendre au vestiaire des arbitres.
- Fin de la mission.

3 / TABLE DE MARQUE – FEUILLE DE MATCH

Idéalement, la table de marque est gérée par un marqueur, un chronométreur et un chronométreur des pénalités. La qualité de communication entre les arbitres et les officiels de la table de marque est essentielle au bon déroulement d'un match. Soyez clairs et précis dans vos annonces pour une bonne compréhension de vos décisions.

En cas d'incapacité de la table de marque à gérer un fait de match, la responsabilité de l'application du règlement revient aux arbitres. C'est pourquoi les arbitres doivent savoir parfaitement et rapidement répondre aux questions provenant des officiels de la table de marque.

Des documents spécifiques d'aide à la tenue de feuille de match et de table de marque sont édités par la CNARILH.

4 / COMMUNICATION ENTRE ARBITRES

Une bonne communication entre les 2 arbitres est essentielle. Cette communication débute par l'échange de regards pendant le jeu pour vérifier la position de son collègue et sa vision de l'action à un moment déterminé.

Elle peut se faire :

- Par gestes pendant le déroulement du jeu pour :
 - o Remédier à un mauvais placement.
 - o Signaler un fait particulier sur lequel porter son attention (joueurs dans le dos, cage déplacée, etc..).
- Oralement durant les arrêts de jeu :
 - o Lors de la transmission du palet au point d'engagement.
 - o Dans la zone des arbitres.

Il est conseillé de faire preuve de discrétion. Toute discussion concernant une pénalité ou un but doit avoir lieu dans la zone des arbitres, à l'écart des joueurs.

5 / COMMUNICATION AVEC LES INTERVENANTS

5.1 / Principe général

L'arbitre communique avec les différents intervenants de trois manières différentes :

- Par un coup de sifflet. Celui-ci doit être fort mais pas trop bref, parfaitement audible aussi bien du terrain que de l'extérieur.
- Par la gestuelle. Celle-ci doit être appliquée systématiquement, les gestes doivent être simples mais suffisamment démonstratifs pour une bonne compréhension.
- Par une annonce. Celle-ci doit être claire et parfaitement audible pour l'interlocuteur. Le ton doit toujours rester neutre.

5.2 / Communication avec les joueurs

Les interventions auprès des joueurs pendant le déroulement du jeu ont pour but de favoriser le jeu. Elles doivent être courtes, démonstratives et empreintes d'autorité (exemple : Jouez ! crosses au sol !). Il est indispensable de montrer sa présence durant les premières minutes du match.

Les interventions auprès des joueurs pendant les arrêts de jeu ont pour but d'expliquer les motivations de l'arrêt du jeu. Expliquer pourquoi l'arbitre a sifflé et quelles sont les conséquences. En cas de sanction, se reporter au chapitre « appel de pénalité ».

Il est à noter que si l'arbitre peut intervenir auprès de n'importe quel joueur, seul le capitaine d'une équipe (ou l'un de ses assistants) peut intervenir auprès de l'arbitre. Un capitaine (ou l'un de ses assistants) ne doit pas sortir du banc des joueurs pour intervenir auprès de l'arbitre. Dans tous les cas, expliquer la situation et mettre un terme rapide à la discussion. Faire respecter la limite de la zone des arbitres, même si celle-ci n'est pas matérialisée.

5.3 / Communication avec les officiels de banc

Les interventions auprès des officiels de banc doivent se limiter au strict minimum (désignation de joueurs au banc des pénalités, demande de temps mort, etc...). Les officiels de banc ne doivent pas intervenir auprès de l'arbitre. Tout abus doit être sanctionné.

5.4 / Communication avec la table de marque

Les interventions auprès des officiels de match doivent être claires et accompagnées de la gestuelle adéquate. La résolution de problèmes éventuels liés à la tenue de la feuille de match ou la gestion du banc des pénalités est à la charge de l'arbitre. Faire preuve de calme et de pédagogie pour résoudre les problèmes, souvent issus de la méconnaissance des officiels de match concernant certaines procédures complexes.

5.5 / Communication avec le public

Toute communication avec le public est à proscrire.

6 / VERIFICATION DES LICENCES

Les arbitres sont responsables de toutes les personnes participant à un match. En conséquence, il est indispensable de s'assurer que les joueurs et officiels d'équipe ont des licences en règle.

Voici les extraits du règlement sportif concernant les licences, leur vérification et la procédure en cas de non présentation. En cas de non présentation de plusieurs licences d'un même club, le chèque de caution ne peut excéder le montant de la caution de niveau 3 (cf. tarifs en annexe).

Article 2602 - Licences

1/ OBLIGATION D'ÊTRE LICENCIÉ

Joueurs.

Conformément aux Statuts et Règlements de la FFRS, tout joueur prenant part à une rencontre de Roller In Line Hockey, officielle ou amicale, au sein d'une équipe appartenant à un club affilié à la FFRS doit être titulaire d'une licence-assurance compétition option RILH délivrée par la FFRS. Cette licence, comportant au verso le certificat médical d'aptitude à la pratique du roller en compétition ou accompagnée de ce certificat médical (sauf en cas de mention "double sur-classement" où le certificat médical est contrôlé directement par la FFRS), devra être présentée avant le début de la rencontre (voir aussi article 2611).

Sanction. *Tout club qui aurait fait participer à une rencontre officielle un joueur dépourvu de licence annuelle en règle, perdrait cette rencontre avec un compte de 0 point et une marque de 0-5, en plus d'une sanction financière (niveau 1, voir article 2508). En cas de récidive, une nouvelle sanction financière (niveau 3) et la perte de toutes les rencontres déjà jouées seraient appliquées, sans préjuger des sanctions éventuelles qui seraient prononcées, par la commission de discipline du CNRILH, à l'encontre de ses dirigeants*

Officiels. *Tout arbitre, tout officiel d'équipe présent au banc des joueurs (voir article 2614) doit être titulaire d'une licence annuelle en cours de validité, option Roller In Line Hockey, délivrée par la FFRS.*

2/ DÉLIVRANCE DES LICENCES ET VALIDITÉ

Les licences sont délivrées par la FFRS (voir article XII du Règlement Intérieur de la FFRS). Les modalités sont définies par le règlement général de la FFRS (certificat médical, autorisation parentale pour les mineurs, etc.)

Au cours d'une même saison sportive un licencié (joueur ou officiel d'équipe) ne peut participer aux compétitions officielles que sous les couleurs d'une même association.

Il peut par contre, avec l'accord écrit de son association, prêter son concours à une autre association pour des rencontres amicales, s'entraîner avec un autre club. A défaut d'autorisation, le club lésé peut demander à la commission de discipline du CNRILH de prendre des sanctions contre le joueur ou le club fautif.

Validité. *Pour le Roller In Line Hockey, les licences annuelles sont valables du 1 octobre au 30 septembre de l'année suivante.*

Les licences journalières ne peuvent en aucun cas être utilisées pour des rencontres amenant à un titre, qu'il soit départemental, régional ou national, ni pour des rencontres amicales interclubs.

Catégorie d'âge. *Les catégories d'âge définies pour le Roller In Line Hockey sont fixées par le règlement général de la FFRS.*

Simple sur-classement. *Le Règlement Intérieur de la FFRS (article XXIV-5) prévoit que tout patineur muni d'une autorisation médicale et d'une autorisation parentale écrite pour les mineurs, est en droit de demander une licence lui permettant d'évoluer dans la catégorie immédiatement supérieure.*

Double sur-classement. *Le Règlement Intérieur de la FFRS (article XXIV-6) autorise le double surclassement pour la catégorie "cadet 2ème année" suivant certaines modalités médicales impératives et une autorisation parentale.*

Article 2611 - Vérifications avant la rencontre :

Le coach remet sur une feuille la composition de son équipe, ainsi que sa licence et celle de ses joueurs et des autres officiels autorisés, quinze minutes avant l'heure fixée pour la rencontre, au marqueur officiel.

Ce dernier devra remettre sans délai les licences et la feuille de composition de l'équipe aux arbitres, après vérification éventuelle par le coach de l'équipe adverse, si celui-ci le désire.

Les arbitres procèdent à la vérification des licences (voir article 2602) et du rapport de match ; ils gardent les licences dans leur vestiaire, jusqu'à la fin de la rencontre.

Si le coach n'est pas en mesure de présenter une ou plusieurs licences des joueurs de son équipe, un joueur, n'ayant pas présenté de licence, ne pourra prendre part à la rencontre que s'il présente une justification d'identité (avec photo, carte d'identité, permis de conduire ou passeport), un certificat médical d'aptitude à la pratique du roller (avec, si nécessaire un simple sur-classement), une autorisation parentale pour les mineurs et une caution niveau 1 (voir article 2508). Dans ce cas le match sera joué sous protêt administratif. Le rapport de match et la caution seront expédiés au responsable national du CNRILH qui effectuera une vérification ultérieure. Dans le cas où la vérification ferait apparaître que le joueur n'était pas licencié au moment des faits, la caution sera encaissée et le dossier sera transmis à la commission de discipline du CNRILH. Si le joueur était licencié, la caution sera réexpédiée au club concerné.

Les arbitres contrôlent la présence effective des joueurs inscrits sur le rapport de match et font rayer en fin de rencontre les inscrits absents.

Article 2614 - Officiels d'équipe

Les officiels d'équipe doivent être licenciés à la FFRS.

Tout licencié déjà inscrit sur le rapport de match en tant que joueur ne pourra en aucun cas y figurer en tant qu'officiel.

A part les joueurs équipés et un maximum de six officiels d'équipe, personne n'est autorisé à demeurer à proximité du banc des joueurs.

7 / PENALITES

7.1 Types de pénalités (règle n° 23)

- Pénalités mineures (règle n° 24) :

Une pénalité mineure consiste en la sortie d'un joueur pour une durée de 2 minutes, et :

- o Le joueur n'est pas remplacé sur la piste,
- o Un but encaissé en infériorité numérique met fin à la pénalité.

N.B. : Il existe des pénalités mineures doubles (exemple : 2 minutes + 2 minutes pour piquage). Ces pénalités sont à traiter comme 2 pénalités différentes.

- Pénalités majeures (règle n° 25) :

Une pénalité majeure consiste en la sortie d'un joueur pour une durée de 5 minutes, et :

- o Le joueur n'est pas remplacé sur la piste,
- o Un but encaissé en infériorité numérique ne met pas fin à la pénalité.

- Pénalités de méconduite (règle n° 26):

Une pénalité de méconduite consiste en la sortie d'un joueur pour une durée de 10 minutes, et :

- o Le joueur est remplacé sur la piste,
- o Un but encaissé en infériorité numérique ne met pas fin à la pénalité.

- Pénalités de méconduite pour le match (règle n° 26):

Une pénalité de méconduite pour le match (MPM) consiste en l'exclusion définitive d'un joueur et son renvoi immédiat au vestiaire, le joueur est remplacé sur la piste.

- Pénalités de match (règle n° 27) :

Une pénalité de match (PM) consiste en l'exclusion définitive d'un joueur et son renvoi immédiat au vestiaire, additionnés d'une pénalité majeure, et :

- o Un substitut va servir la pénalité majeure,
- o Un but encaissé en infériorité numérique ne met pas fin à la pénalité.

- Tirs de pénalité (règle n° 28).

7.2 Pénalités induites (règles n° 24 et 25)

- A la 3^{ème} pénalité mineure écopée par un même joueur sur un même match, le joueur se verra infliger une pénalité additionnelle de méconduite. Toute pénalité ultérieure pour ce joueur se traduira par une pénalité de méconduite pour le match.
- A la 2^{ème} pénalité majeure écopée par un même joueur sur un même match, le joueur se verra infliger une pénalité additionnelle de méconduite pour le match. Un substitut viendra servir la pénalité majeure.

Lorsqu'un arbitre inflige une pénalité, le marqueur officiel doit vérifier si cette règle s'applique et en informer les arbitres.

7.3 Cas particuliers

- Gardiens de but (règle n° 29)

Toute pénalité mineure, majeure ou de méconduite infligée à un gardien de but est servie par un substitut.

- Pénalités multiples
 - o Lorsqu'un joueur écope en même temps d'une pénalité mineure et une pénalité de méconduite, un substitut sert la pénalité mineure.
 - o Lorsqu'un joueur écope en même temps d'une pénalité majeure et une pénalité de méconduite, un substitut sert la pénalité majeure.
 - o Lorsqu'un joueur écope en même temps d'une pénalité majeure et une pénalité mineure, la pénalité majeure doit être décomptée en 1^{er}, sauf si la pénalité est différée.
 - o Lorsque 2 joueurs d'une même équipe écopent en même temps l'un d'une pénalité majeure et l'autre d'une pénalité mineure, la pénalité mineure doit être décomptée en 1^{er}.
- Substituts

Un substitut est un joueur qui sert une pénalité à la place du joueur pénalisé.

Dans tous les cas où un substitut sert une pénalité, le N° à inscrire sur la feuille de match est celui du joueur pénalisé. Ce cas se présente en cas de :

- o Pénalité mineure, majeure ou de méconduite infligée à un gardien de but,
 - o Pénalité mineure et/ou majeure infligée à un joueur, additionnée d'une pénalité de méconduite, d'une pénalité de méconduite pour le match ou d'une pénalité de match,
 - o Pénalité de match.
- Différence de statut entre un joueur pénalisé et son substitut

Dans le cas où un but en infériorité met fin à une pénalité servie par un substitut, le joueur pénalisé sert la totalité du temps de pénalité infligé.

Exemple : A 12'42, le N°6 écope de 2' pour cinglage + 10' de méconduite. Un substitut sert la pénalité mineure. A 13'21, un but en infériorité numérique provoque la fin de la pénalité mineure et la sortie du substitut de banc des pénalités. Cependant, le N°6 sert la totalité de son temps de pénalité et le décompte de la pénalité de méconduite débute à 14'42.

Temps	N°	Code	Min	Début	Fin
12'42	6	CIN	2	12'42	13'21
12'42	6	MEC	10	14'42	24'42

8 / PENALITES SIMULTANEEES

Les pénalités simultanées sont les pénalités mineures et/ou majeures qui, infligées aux deux équipes et au même moment, peuvent s'annuler de par leur durées équivalentes. Les pénalités simultanées ne sont pas affichées au tableau et les joueurs concernés sortent du banc des pénalités sur l'arrêt de jeu consécutif à l'expiration de leur temps de pénalité. De plus, le décompte de toutes les pénalités simultanées commence dès leur signification.

Procédure d'annulation de pénalités simultanées :

- Annuler les pénalités majeures (5', PM) en premier.
- Annuler les pénalités mineures (2') ensuite.
- Annuler les pénalités dans l'ordre de priorité suivant :
 - o Annuler le plus de pénalités possible.
 - o Annuler les pénalités dans le but de provoquer une infériorité numérique d'un seul joueur sur la piste.
 - o Annuler les pénalités en évitant de diminuer le nombre de joueurs sur la piste.
 - o Annuler les pénalités dans l'ordre d'inscription sur la feuille de match.

Exemples :

Situation	Equipe – N°	Durée de pénalité	Equipe – N°	Durée de pénalité	Joueurs sur la piste à la reprise	Pénalités affichées
1	A-6	5+2	B-9	5+2	A-4 B-4	Aucune
2	A-8 A-9	5+2 2	B-12 B-14	5 2	A-3 B-4	A-9 : 2'
3	A- 22	2+10	B-34	2	A-4 B-4	Aucune
4	A-21 A-14	2 2	B-17 B-24	2+2 2	A-4 B-3	B-24 : 2'
5	A-32 A-28 A-12	2+2 2 2	B-17 B-21 B-11	2+2 2 2+2	A-4 B-3	B-21 : 2'

9 / PENALITES DIFFEREES

Les pénalités différées sont les pénalités mineures et/ou majeures qui ne peuvent être décomptées au moment de leur signification. Cet état de fait résulte de la règle indiquant que seules deux pénalités mineures et/ou majeures peuvent être décomptées en même temps. Les pénalités simultanées ne rentrent pas dans ce cadre.

- Le décompte d'une pénalité différée débute lorsque le décompte d'une des deux pénalités en cours s'achève.
- Le décompte des pénalités différées débute dans l'ordre de leur inscription sur la feuille de match.
- Le retour sur la piste des joueurs pénalisés s'effectue en cours de jeu, dans l'ordre d'expiration de leur pénalité, dans le cas où moins de deux autres pénalités mineures et/ou majeures sont décomptées suite à la fin de leur pénalité.
- Le retour sur la piste des joueurs pénalisés a lieu sur l'arrêt de jeu consécutif à l'achèvement du décompte de leur pénalité dans le cas où deux autres pénalités mineures et/ou majeures sont décomptées suite à la fin de leur pénalité.

Exemples (sans but en infériorité numérique ni arrêt de jeu):

Situation	Temps	Equipe – N°	Durée de pénalité	Sortie de la piste	Début du décompte	Fin du décompte	Retour sur la piste
1	8'00	A-32	2	8'00	8'00	6'00	5'20
	7'20	A-28	2	7'20	7'20	5'20	4'00
	7'00	A-12	2	7'00	6'00	4'00	Arrêt de jeu
2	5'00	A-14	2+2	5'00	5'00	1'00	0'30
	4'30	A-91	2	4'30	4'30	2'30	1'00
	4'00	A-8	2	4'00	2'30	0'30	Arrêt de jeu
3	9'00	A-32	2	9'00	9'00	7'00	5'00
	8'20	A-77	2	8'20	8'20	6'20	4'20
	8'00	A-19	2	8'00	7'00	5'00	Arrêt de jeu
	7'45	A-15	2	7'45	6'20	4'20	Arrêt de jeu

4	9'00	A-14	5	9'00	9'00	4'00	2'00
	8'20	A-99	2+2	8'20	8'20	4'20	2'20
	8'00	A-21	2	8'00	4'20	2'20	Arrêt de jeu
	7'45	A-11	2	7'45	4'00	2'00	Arrêt de jeu

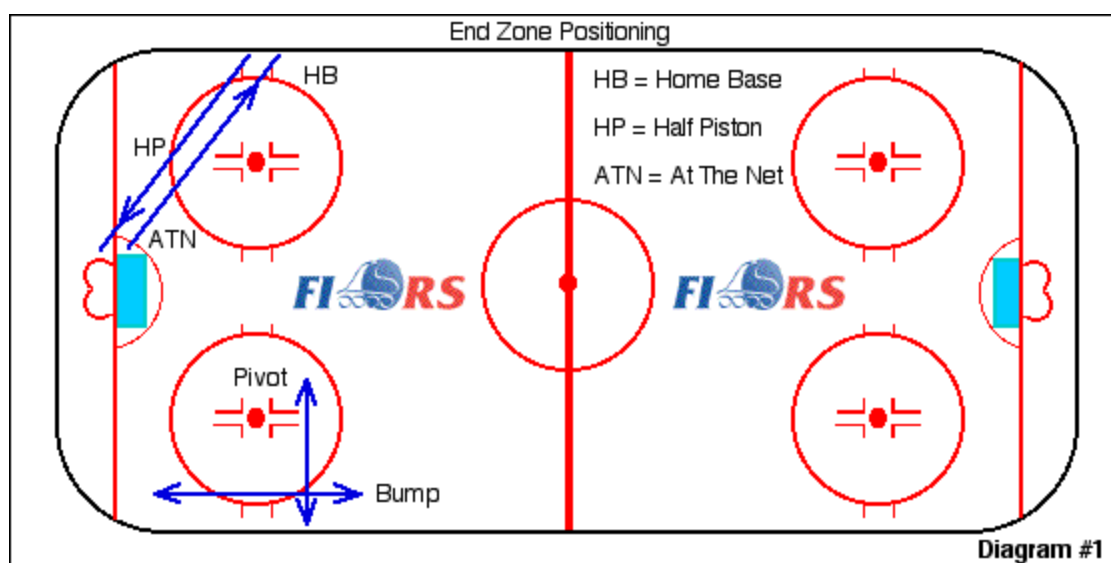
10 / POSITIONNEMENT - DEPLACEMENTS

10.1 / Jeu en zone (Fig. 1)

Le 1^{er} arbitre se déplace sur une ligne allant du bord du cercle d'engagement à la cage de but. La 1^{ère} position (HB) est tenue lorsque le jeu est éloigné de la cage. En fonction du rapprochement du jeu vers la cage, l'arbitre se déplace vers celle-ci (HP), et doit être à la cage (ATN) avant qu'un tir éventuel puisse être donné.

Ce système est conçu pour les grandes pistes (60x30). Dans le cas de pistes plus petites (< 50x25), l'arbitre se déplace seulement entre les points HP et ATN. Ceci assure un meilleur suivi du jeu.

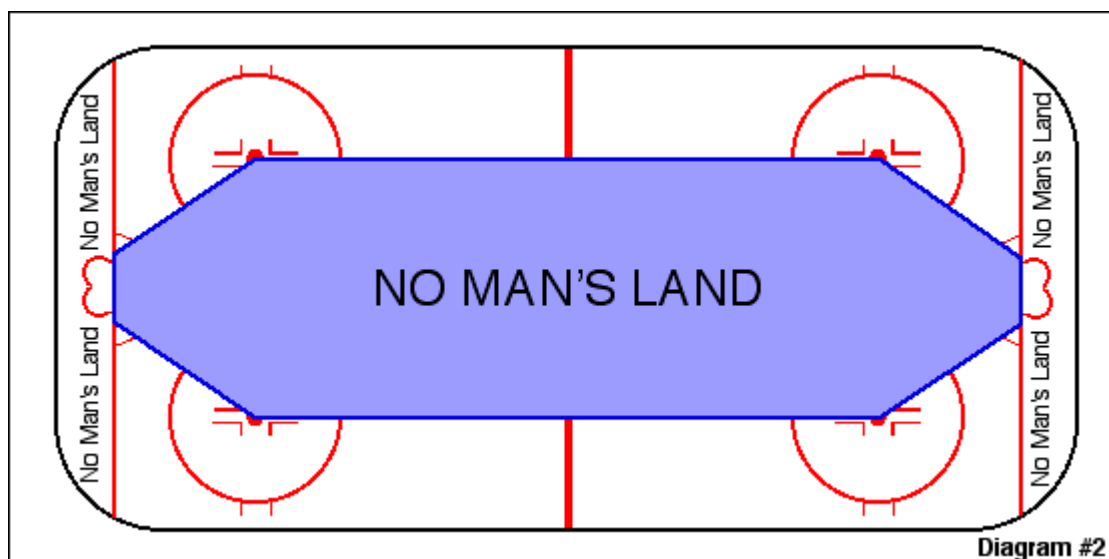
Le 2^{ème} arbitre reste en arrière de l'action, de l'autre côté de la piste. Il doit se tenir au niveau du dernier joueur pour avoir tous les participants et l'ensemble du jeu dans son champ de vision. Il se déplace latéralement ou en profondeur (Bump – Pivot) pour avoir le meilleur angle de vision possible et est prêt à anticiper un changement de possession du palet.



10.2 / Zones d'évolution à éviter (Fig. 2)

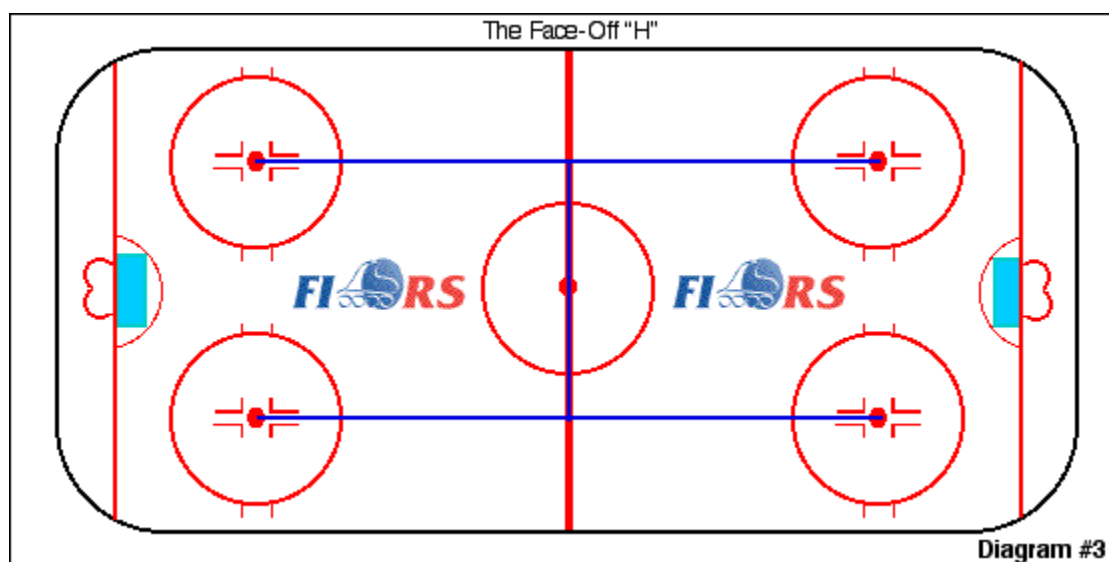
Dans tous les cas, pendant le déroulement du jeu, les arbitres ne doivent pas se trouver dans les zones suivantes :

- Derrière les lignes de but.
- Dans le polygone formé par les cages et les points d'engagement.



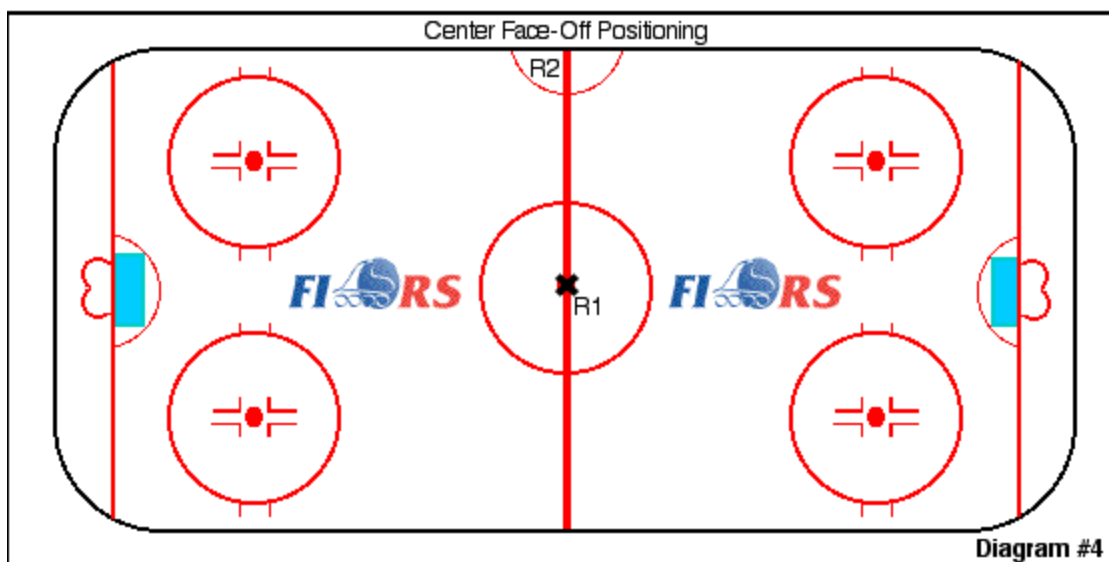
10.3 / Engagements (Fig. 3)

Tous les engagements doivent être effectués sur le « H » d'engagement comme indiqué sur la figure. Se reporter aux règles du jeu pour connaître les lieux d'engagement en fonction des situations.



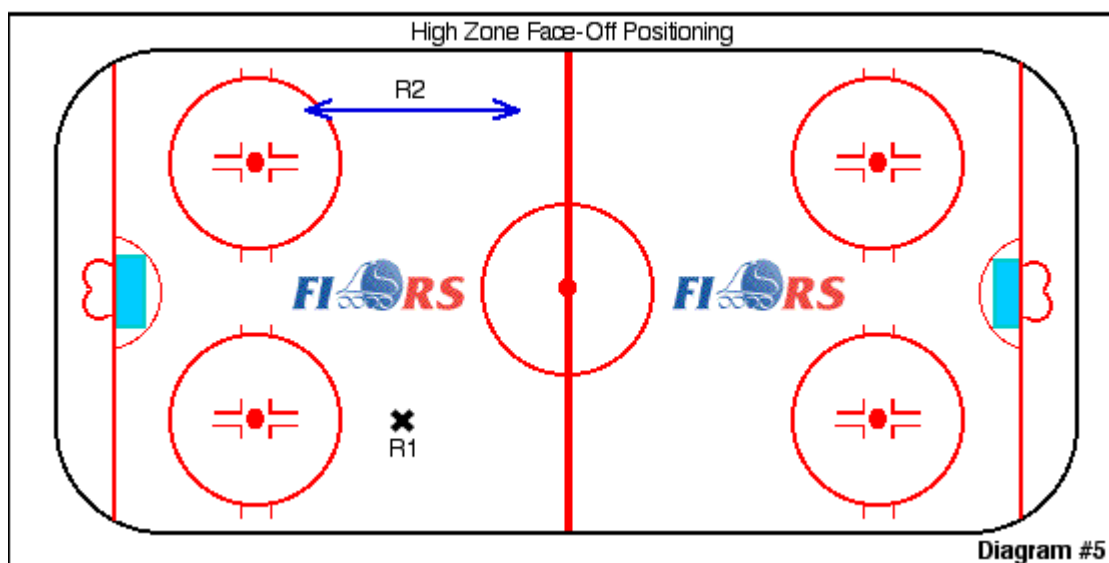
10.4 / Engagement au centre (Fig. 4)

Le 1^{er} arbitre (R1) se place sur le point d'engagement pour effectuer celui-ci, face à la table de marque. Le 2^{ème} arbitre (R2) lui fait face, se tenant à 1.50m de la balustrade. Une fois l'engagement effectué, le 2^{ème} arbitre (R2) se déplace dans le sens du jeu, le 1^{er} arbitre (R1) se positionne en conséquence.



10.5 / Engagement sur la ligne imaginaire (Fig. 5)

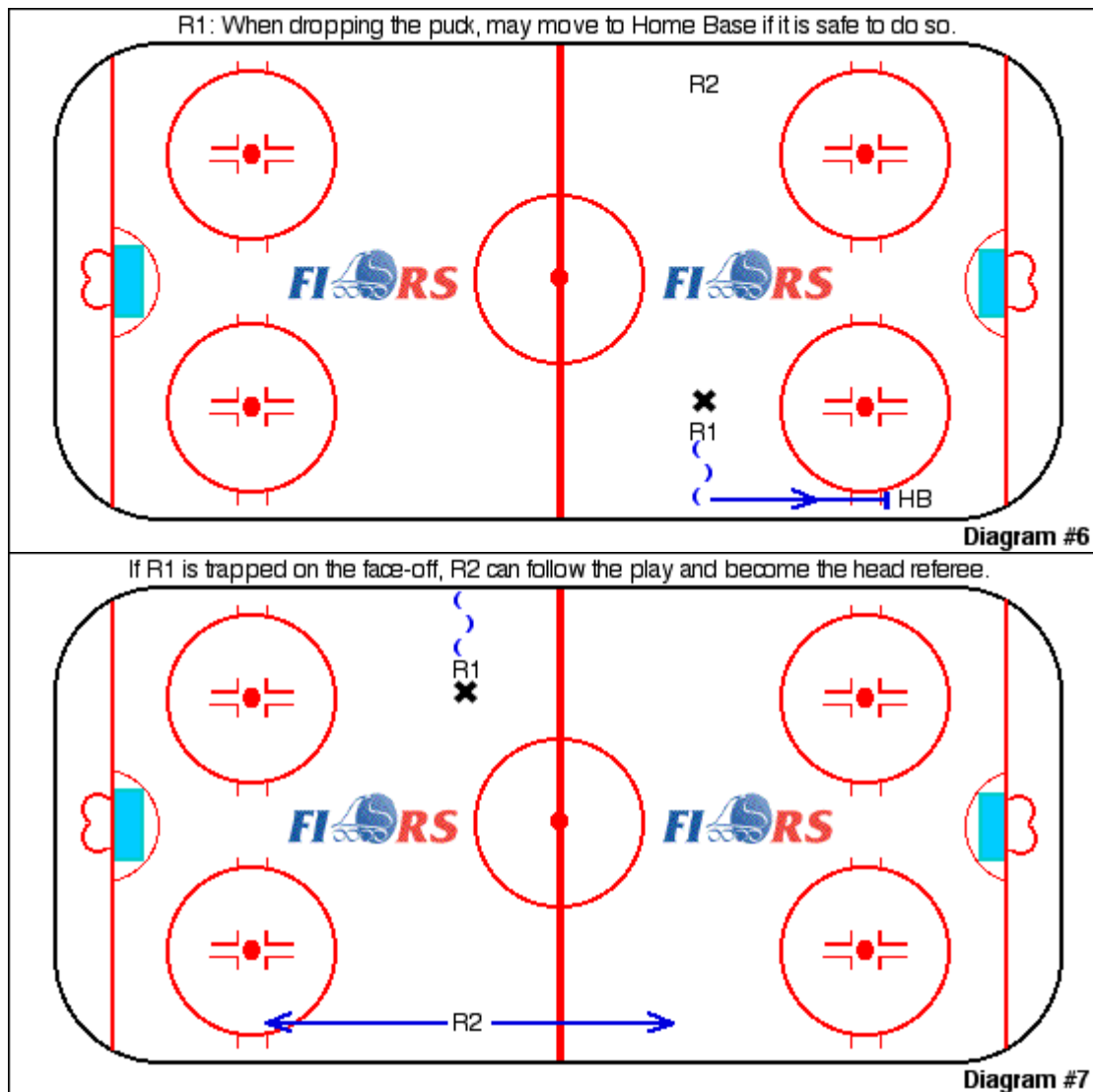
Procédure identique à l'engagement au centre.



10.6 / Mise en place après les engagements sur la ligne imaginaire (Fig. 6 et 7)

L'arbitre qui a effectué (R1) l'engagement (R1) recule vers la balustrade puis prend la position HB (Fig.6).

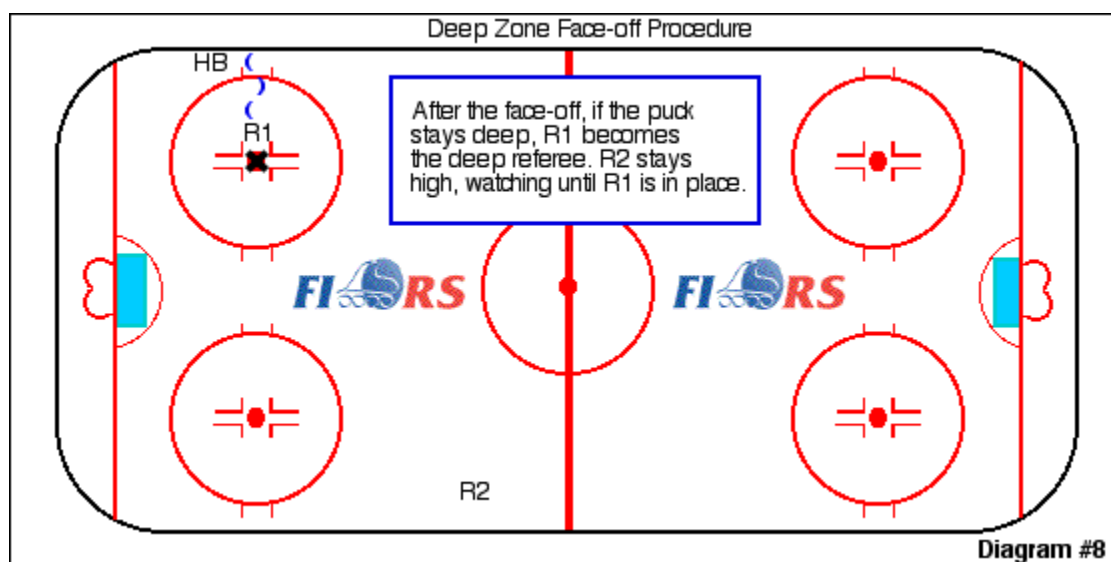
Si l'arbitre qui a effectué l'engagement (R1) est bloqué par le jeu, le 2^{ème} arbitre (R2) se déplace dans le sens du jeu, permettant à son collègue de se dégager dans de bonnes conditions (Fig.7).



10.7 / Engagement en zone (Fig.8)

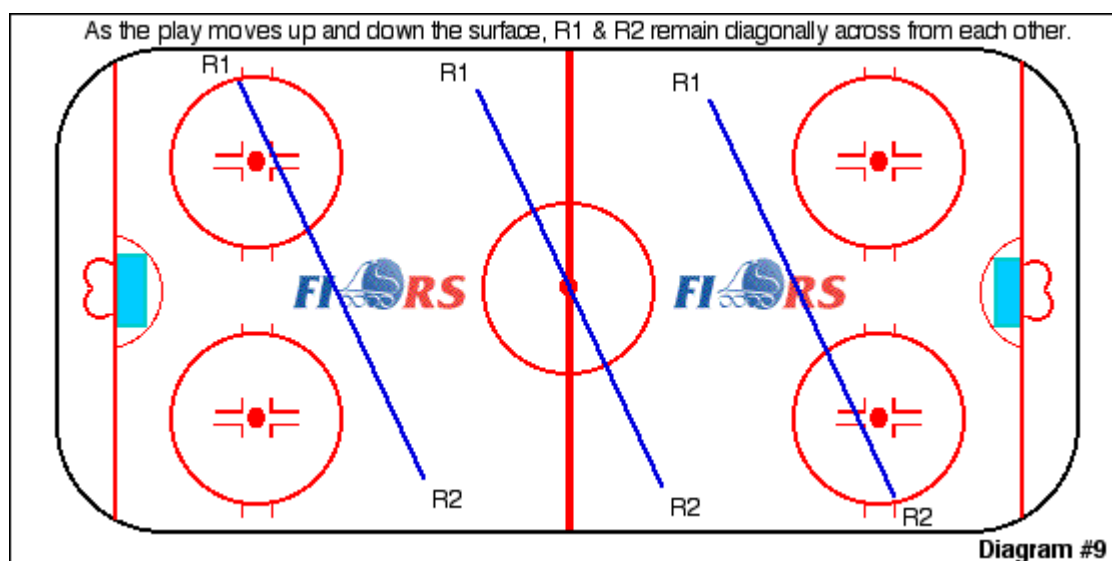
L'arbitre qui effectue l'engagement (R1) recule vers la balustrade et prend la position HB. Le 2^{ème} arbitre (R2) se tient de l'autre côté de la piste, à hauteur du dernier joueur de l'équipe à l'attaque.

Ce système est conçu pour les grandes pistes (60x30). Dans le cas de pistes plus petites (< 50x25), le 2^{ème} arbitre se tient face à l'arbitre qui effectue l'engagement (R1), en position HB. Il est prêt à se déplacer en positions HP et ATN ou à l'inverse vers l'autre côté de la piste en fonction du jeu. Ceci permet à son collègue de se dégager dans de bonnes conditions, et assure un meilleur suivi du jeu.



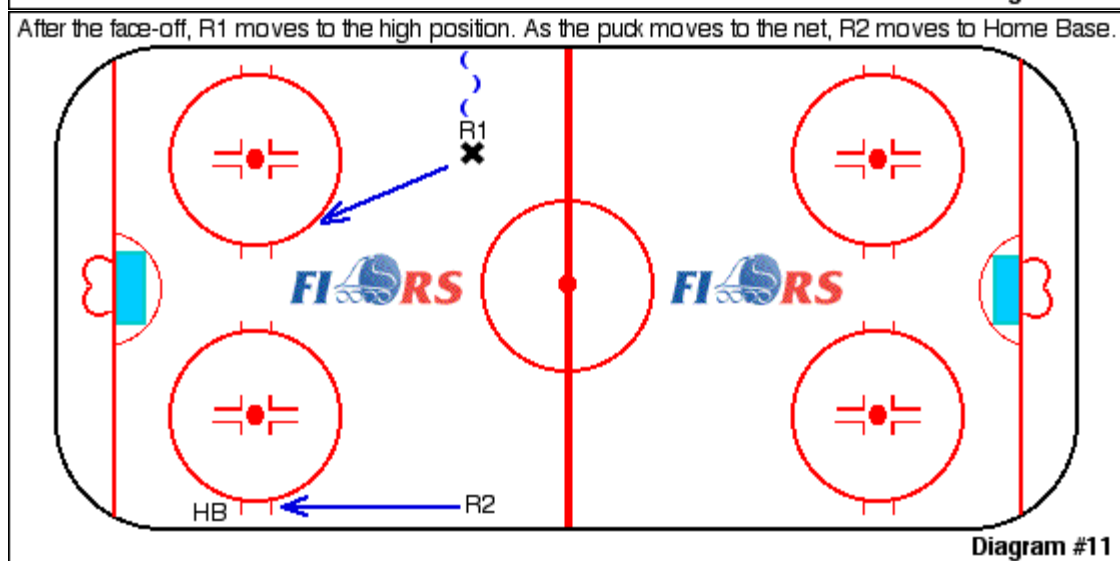
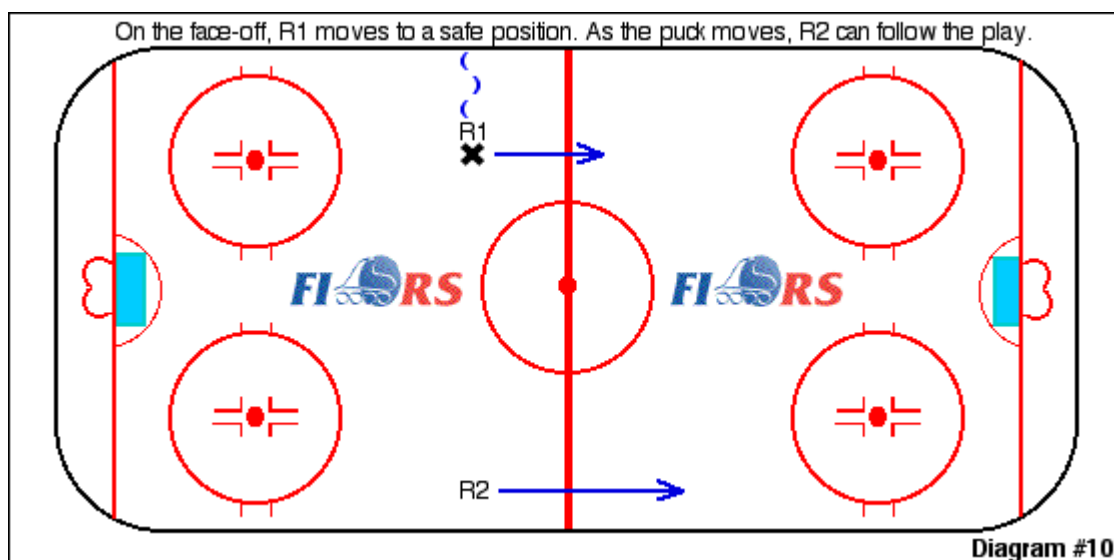
10.8 / Déplacements en profondeur

Lorsque le jeu se déplace d'une zone à l'autre, les 2 arbitres accompagnent la progression du jeu en l'encadrant de telle sorte qu'ils se trouvent toujours en diagonale par rapport à l'ensemble des joueurs comme indiqué sur la figure.



10.9 / Mise en place après les engagements sur la ligne imaginaire (Fig. 10 et 11) – complément du point 10.6

L'arbitre qui a effectué l'engagement (R1) recule vers la balustrade et le 2^{ème} arbitre (R2) suit la progression du jeu jusqu'à la position HB (fig. 10).



11 / ENGAGEMENTS

- Se mettre en place au point d'engagement.
- Se tourner vers le banc de l'équipe B (visiteurs).
- Compter 5 secondes pendant lesquelles l'équipe B peut effectuer un changement de joueurs.
- Fin des 5 secondes : fin des changements de l'équipe B.
- Se tourner vers le banc de l'équipe A (domicile), lever le bras et compter 5 secondes pendant lesquelles l'équipe A peut effectuer un changement de joueurs.
- Fin des 5 secondes : baisser le bras. Fin des changements de l'équipe A.
- Siffler.
- Vérifier la position de son collègue.
- Se mettre en position pour engager.
- Engager dans les 5 secondes suivantes.

Si l'un ou plusieurs joueurs ne sont pas en position correcte pour effectuer l'engagement (hors-jeu, trop proche, mauvaise position du joueur qui engage, etc.) :

- Effectuer un mouvement de retrait.
- Tendre le bras du côté du camp de l'équipe fautive.
- Faire changer le joueur de l'équipe fautive à l'engagement. Justifier la décision.
- Se remettre en place.
- Engager dans les 5 secondes suivantes.

Lors de la 2^{ème} infraction d'une équipe lors d'un même engagement, le joueur coupable de la 2^{ème} infraction doit être pénalisé de 2' pour « retard de jeu ».

12 / ARRETS DE JEU

- Cas n°1 : L'arbitre qui provoque l'arrêt de jeu doit se rendre à la table de marque (but, pénalité, etc...).
- o L'arbitre qui a provoqué l'arrêt de jeu va à la table de marque.
- o Le 2^{ème} arbitre récupère le palet, va se positionner sur le point d'engagement approprié à la situation et débute la procédure d'engagement.
- Cas n°2 : L'arbitre qui provoque l'arrêt de jeu n'a pas à se rendre à la table de marque (gel du palet, etc...).
- o L'arbitre qui a provoqué l'arrêt de jeu signifie le motif de l'arrêt de jeu, va se positionner sur le point d'engagement approprié à la situation et débute la procédure d'engagement.
- o Le 2^{ème} arbitre récupère le palet, le transmet à son collègue et va prendre sa position.
- o Le 1^{er} arbitre débute la procédure d'engagement.

Dans le cas où le palet est proche de l'arbitre qui a provoqué l'arrêt de jeu, ce dernier peut récupérer le palet (faire un signe à son collègue pour le lui indiquer) et procéder lui-même à l'engagement.

Dans tous les cas, la priorité est donnée à la sécurité des participants. Lorsque le jeu est arrêté, il est demandé aux arbitres de venir immédiatement s'interposer entre les joueurs qui persisteraient dans des contacts et/ou paroles déplacé(e)s, en particulier à proximité de la cage pour protéger le gardien de but.

13 / APPEL DE PENALITE

- Lever le bras (en cas de pénalité différée).
- Siffler.
- Marquer un temps d'arrêt.
- Baisser le bras, pointer de la main le joueur fautif (sauf s'il est à moins de 3 mètres).
- Annoncer : couleur, numéro du joueur, faute (pas la durée) et appliquer la gestuelle appropriée.
- Se rendre à la table de marque en prenant soin de garder les joueurs dans son champ de vision (patinage arrière).
- Annoncer : couleur, numéro du joueur, faute et durée, appliquer la gestuelle appropriée.
- Se rendre à sa position pour l'engagement suivant.

Il est demandé aux arbitres de respecter les consignes suivantes :

- Connaître parfaitement la procédure. Son application correcte force le respect.
- Marquer un temps d'arrêt après le coup de sifflet pour recueillir l'attention de tous.
- Rester neutre dans le ton des annonces.
- Ne pas approcher le joueur pénalisé, adapter son patinage pour éviter la confrontation.

A la table de marque :

- Regarder le marqueur officiel pour l'annonce.
- Si le marqueur officiel est qualifié et la situation de pénalité simple, ne pas s'arrêter (ralentir est suffisant).

Si plusieurs pénalités sont infligées au même joueur ou à des joueurs différents, l'arbitre doit appliquer la gestuelle pour chaque pénalité.

14 / TIR DE PENALITE

Lorsqu'un tir de pénalité est accordé :

- L'arbitre qui a pris la décision désigne le tireur ou demande au coach le N° du joueur qui va exécuter le tir de pénalité en fonction des cas, puis va se placer sur la ligne médiane, côté « crosse » du tireur, pour diriger le tir de pénalité.
- Le 2^{ème} arbitre récupère le palet, le place sur le point central et fait évacuer la piste. Seuls le tireur et le gardien de but doivent être sur la piste. Il se place ensuite à côté de la cage de façon à voir parfaitement la ligne de but, en se tenant côté opposé à son collègue.
- Le tireur doit être dans son camp, le gardien doit se tenir dans sa zone de but.
- L'arbitre du centre s'assure de la position du tireur, du gardien et du 2^{ème} arbitre.
- Au coup de sifflet de l'arbitre du centre, le tireur commence son action. L'arbitre suit le joueur tout au long de sa progression.

Se reporter à la règle 28 des règles du jeu pour les indications réglementaires concernant les tirs de pénalité.

15 / GESTUELLE



CINGLAGE



FAIRE TRÉBUCHER



CROSSE HAUTE



RETENIR



ACCROCHER



CHARGE



...AVEC LA CROSSE



...CONTRE LA BANDE



...DANS LE DOS



OBSTRUCTION



COUP DE COUDE



COUP DE GENOU



PIOUAGE



DURETÉ



TEMPS MORT



PASSE À LA MAIN



ATT. ANTISPORTIVE



TIR DE PENALITE



BUT



ANNULATION

16 / RAPPORT D'INCIDENT

- Cas dans lesquels rédiger un rapport d'incident :
 - o Blessure d'un participant (joueur, officiel, spectateur, arbitre, etc...).
 - o Expulsion d'un joueur ou d'un officiel d'équipe.
 - o Match ne pouvant être joué.
 - o Match interrompu avant son terme.
 - o Problème de structure, d'équipement, de conformité (terrain, cages, lignes, etc...).

- Procédure à respecter dans la rédaction d'un rapport :
 - o Ecrire lisiblement en caractères d'imprimerie (lettres capitales).
 - o Rédiger un rapport par personne en cas d'incident impliquant plusieurs personnes.
 - o Renseigner toutes les informations demandées.
 - o Ne pas joindre de licence(s).
 - o Joindre l'exemplaire original de la feuille de match.
 - o Conserver une copie du rapport et de la feuille de match.
 - o Etre clair et concis dans la description des faits.

Ayez toujours avec vous plusieurs exemplaires de rapports d'incidents.

17 / INDEX DES PENALITES

Le tableau ci-dessous récapitule les différentes pénalités, leur code à inscrire sur la feuille de match et le temps de pénalité que l'on peut infliger pour chaque infraction.

CODE	INFRANCTION	2	2+2	5	10	MPM	MAT	TP	RA
ACC	ACCROCHER	X		X					
ANT	ATTITUDE INCORRECTE	X			X	X			
CRO	CHARGE AVEC LA CROSSE	X		X					
CBA	CHARGE CONTRE LA BANDE	X		X					
DOS	CHARGE PAR L'ARRIERE			▶			X		
INC	CHARGE	X		X					
CIN	CINGLAGE	X		X			X		
COU	COUP DE COUDE	X		X					
GEN	COUP DE GENOU	X		X					
EQU	ÉQUIPEMENT NON CONFORME	X							
JET	JET DE CROSSE			X				X	X
BRI	JEU AVEC CROSSE BRISÉE	X							
HAU	CROSSE HAUTE	X		X/▶					
DUR	JEU DUR	X		X					
OBS	OBSTRUCTION	X							X
PIQ	PIQUAGE		X				X		
JEU	RETARD DE JEU	X							
∨	Déplacement de la cage	X						X	X
∨	Dégagement hors de la piste	X							
∨	Retard à l'engagement	X							
∨	Bloquer (tomber sur) le palet	X						X	
∨	Ajustement de l'équipement	X							
∨	Manier le palet avec la main	X						X	
RET	RETENIR	X		X					
SUR	SURNOMBRE	X						X	
TRE	FAIRE TRÉBUCHER	X						X	X
PBM	PÉNALTÉ DE BANC MINEURE	X							
MEC	MÉCONDUITE				X				
MPM	MÉCONDUITE POUR LE MATCH					X			
MAT	PÉNALTÉ DE MATCH						X		
TP	TIR DE PÉNALTÉ							X	
BA	BUT AUTOMATIQUE								X

X Sanction pouvant être appliquée.

- ▶ Pénalité associée automatiquement à une pénalité de méconduite pour le match.



FEDERATION FRANCAISE DE ROLLER SKATING

COMITE NATIONAL DE ROLLER IN LINE HOCKEY

Commision de discipline de Roller In Line Hockey

RAPPORT D'INCIDENT

Ce document doit être adressé sous pli au président de la commission de discipline de RILH. Rédigez ce rapport en lettres capitales, à l'encre noire, et lisiblement. Joignez le 1^{er} exemplaire de la feuille de match. Conservez une copie du rapport et de la feuille de match.

MATCH : EQUIPE A : EQUIPE B :
LIEU : DATE : HEURE :
CATEGORIE :
ARBITRES : M. : M. :

JOUEUR OU OFFICIEL FAUTIF (Un rapport par personne)

NOM : PRENOM : CLUB : N° LICENCE :

REPONDRE AUX QUATRE QUESTIONS SUIVANTES : (1)

1 / Y A-T-IL EU BLESSURE ? OUI NON SI OUI, REINSEIGNEMENTS SUR LE BLESSE :

NOM : PRENOM : CLUB : N° LICENCE :

2 / NATURE DE LA BLESSURE :

3 / S'AGIT-IL D'UNE : PENALITE DE MECONDUITE POUR LE MATCH
 PENALITE DE MECONDUITE MAJEURE
 PENALITE DE MATCH

4 / REGLES DE JEU, ARTICLES VIOLES (N°) :

DESCRIPTION PRECISE DES FAITS AYANT MOTIVE CE RAPPORT :

Outre le déroulement chronologique des événements, indiquez ci-dessous de façon claire : Qui est à l'origine de l'incident, qui a porté les coups, sur qui, qui a proféré les insultes, à l'encontre de qui, etc... (Poursuivre au dos ou sur une feuille jointe si nécessaire).

.....
.....
.....
.....

PIECES JOINTES : (à joindre s'il y a lieu) (1)

RAPPORT DE MATCH CROQUIS CERTIFICAT MEDICAL AUTRE :

SIGNATURE DES ARBITRES : DATE DU RAPPORT :

.....

(1) : COCHER LES CASES CORRESPONDANTES

Commission de Discipline CNRILH
66 bis, rue Albert
75013 PARIS

REÇU D'INDEMNITE D'ARBITRAGE

JE SOUSSIGNE : ARBITRE DEGRE

ATTESTE AVOIR REÇU DU CLUB : LA SOMME DE :

EN PAIEMENT DE L'INDEMNITE D'ARBITRAGE DU MATCH :

EQUIPE A : EQUIPE B : CATEGORIE :

LIEU : DATE : HEURE :

SIGNATURE :

REÇU D'INDEMNITE D'ARBITRAGE

JE SOUSSIGNE : ARBITRE DEGRE

ATTESTE AVOIR REÇU DU CLUB : LA SOMME DE :

EN PAIEMENT DE L'INDEMNITE D'ARBITRAGE DU MATCH :

EQUIPE A : EQUIPE B : CATEGORIE :

LIEU : DATE : HEURE :

SIGNATURE :

RESSOURCES HUMAINES (saison 2003 – 2004)

INSTANCE	NOM Prénom Fonction	ADRESSE	TELEPHONE	SITE INTERNET - E-MAIL
FFRS CNRILH	LAURENT Sandra Secrétaire CNRILH	FFRS Secrétariat du CNRILH 6, Boulevard Franklin Roosevelt BP 33 33034 Bordeaux cedex	05.56.33.65.65 05.56.91.24.78	www.ffrs.asso.fr secret_cnrilh@yahoo.fr
CNRILH	PORTIER Gilbert Président		06.72.08.16.74	www.rollerhockeyinline.fr.st gilbert.portier@worldonline.fr
CNRILH	CHABERNAUD Jean Pierre Trésorier	3, Impasse Tati 16000 Angoulême		jpachab@aol.com
CNRILH	BLANCHET Alain Vice-prés. délégué compét.		06.74.90.96.76	alainblanchet@club-internet.fr
CNRILH	SEGUY Bernard Entraîneur national		06.72.08.16.72	bernard.seguy@wanadoo.fr
Commission de Discipline RILH	LASTRUCCI Alberto Président	Commission de Discipline CNRILH 66 bis, rue Albert 75013 PARIS	06.80.23.11.16	alberto3@club-internet.fr
CNARILH	VINEIS Christian Président		06.74.84.63.62	christian.vineis@wanadoo.fr
CNARILH	SAPPIN Nicolas Vice-président		06.98.39.91.84	claude.sappin@wanadoo.fr
CNARILH	PLAZENE Bruno Secrétaire		06.85.04.73.63	cnarilh@wanadoo.fr
DESIGNATION ARBITRES	LAMAISON Jean N1		02.41.34.74.72	jean.lamaison3@wanadoo.fr
DESIGNATION ARBITRES	SMITT Christophe N2 Sud Est		06.82.94.70.70	csmitt.pej@cc2r.com
DESIGNATION ARBITRES	HERBERT Henriette N2 Nord Est			herbert.henriette@wanadoo.fr
DESIGNATION ARBITRES	LAMAISON Jean N2 Nord Ouest		02.41.34.74.72	jean.lamaison3@wanadoo.fr
DESIGNATION ARBITRES	SAPPIN Nicolas N2 Sud Ouest		06.98.39.91.84	claude.sappin@wanadoo.fr

TARIFS EN VIGUEUR (saison 2003-2004)

- Licence compétiteur senior : 28 € ► cautions : Niveau 1 : 56 €, niveau 2 : 112 €, niveau 3 : 168 €.
- Indemnité de match N1/N2 : Arbitre national 55 €. Arbitre régional 25 €.
- Indemnité de tournoi N3 ¼ / ½ finale : 75 €.
- Indemnité de tournoi jeunesse ¼ / ½ finale : 50 €.
- Indemnité kilométrique : 0.23 €/Km.
- Hébergement (nuit – petit déjeuner) pour 2 arbitres : 38.11 € maximum.
- Hébergement (nuit – petit déjeuner) pour 1 arbitre : 30.49 € maximum.
- Repas : 12.20 € maximum.

Les remboursements s'effectuent à hauteur des justificatifs présentés. Les tarifs d'hébergement et de repas présentés sont les sommes maximales remboursées.

Les notes de frais sont à envoyer à la personne qui a ordonné votre déplacement. Elles peuvent être également envoyées au trésorier du CNRILH, accompagnées impérativement d'une copie de la feuille de match.

Ne pas oublier de joindre tous les justificatifs (billet SNCF, péage, repas, hôtel, etc...), obligatoires pour être remboursés.

Des formulaires de notes de frais sont disponibles auprès de la FFRS.

RAPPORT OFFICIEL DE MATCH - C.N.R.I.L.H.

DATE	LIEU	HEURE		Championnat	Seniors	Juniors	Cadets	Minimes	Benjamins	Poussins
		Début	Fin							
01/01/2004	PARIS	15H00	16H30	Amical						

EQUIPE A : PARIS ROLLER HOCHEY				BUTS ET ASSISTANCES				PENALITES							
◆ N° Licence	JOUEURS		N°	Temps	But	Ass	Ass	Temps	N°	Code	Min	Début	Fin		
G 12568	DUPONT Alain		1	12'54	72	19	30	7'42	30	CIN	2	7'42	9'42		
G				13'03	19	80	~	20'08	80	CBA	2	20'08	21'40		
	10235 DURAND Paul		80	14'50	72	~	~	23'30	80	TRE	2	23'30	24'08		
	14653 MARTIN Jean		72	21'11	22	19	~								
C 14236	BERNARD Vincent		19	26'52	19	80	30								
	17523 PETIT Kevin		30												
A 16528	DUBOIS Gaston		22												
	18529 LEROY Marcel		17												
	14256 FOURNIER Nicolas		12												
	15978 LAMBERT Jacques		91												
N° Licence OFFICIELS D'EQUIPE															
12952	CHEVALIER Maurice														
SCORE FINAL				5				Temps morts		1 / 2 Temps :		~			
										2 / 2 Temps :		11'34			
Signature du Capitaine				BERNARD				Gardiens		Temps		N°		Temps	
Signature du Dirigeant				Chevalier				s		~		~		~	

EQUIPE B : MARSEILLE HOCKEY ROLLER				BUTS ET ASSISTANCES				PENALITES							
◆ N° Licence	JOUEURS		N°	Temps	But	Ass	Ass	Temps	N°	Code	Min	Début	Fin		
G 16523	FONTAINE albert		33	4'12	55	~	~	12'20	55	DUR	2	12'20	12'54		
G 19978	PERRIN Walter		30	21'40	99	55	8	12'35	8	HAU	2	12'35	13'03		
C 14382	MOREL André		55	24'08	21	55	~	12'35	21	RET	2	12'54	14'50		
	13579 BLANC Laurent		99					25'03	55	CBA	2	25'03	26'52		
	15285 MERCIER Michel		21					25'03	55	MEC	10	27'03	37'03		
	17436 LEGRAND Yves		8												
A 21263	ROBIN Henry		4												
	10235 MORIN Christian		51												
	11321 GARNIER Joël		22												
	17435 ROUSSEL Julien		64												
N° Licence OFFICIELS D'EQUIPE															
16834	FONTAINE Pascal														
12679	BATAILLE Laurent														
11589	RICHARD Bernadette														
SCORE FINAL				3				Temps morts		1 / 2 Temps :		5'24			
										2 / 2 Temps :		~			
Signature du Capitaine				MOREL				Gardiens		Temps		N°		Temps	
Signature du Dirigeant				FONTAINE				s		0'00		33		~	

OFFICIELS	N° licence	NOM	SIGNATURE	SCORE			PENALITES		REMARQUES			
				Equipe A	Equipe B		Equipe A	Equipe B				
ARBITRE	18521	MARCHAND Luc	MARCHAND						Rapport incident	OUI	NON	
ARBITRE	12004	VIDAL Roger	VIDAL	1 / 2	3	1	1 / 2	2	6	Réclamation A	OUI	NON
MARQUEUR	13201	PICARD Arnaud	PICARD	2 / 2	2	2	2 / 2	4	12	Réclamation B	OUI	NON
CHRONO	20324	DUVAL Gérard	DUVAL	TOTAL	5	3	TOTAL	6	18	SPECTATEURS	40	